

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMANFAATAN *GAME* “*GOOD KIDS*” SEBAGAI
MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI ANAK 7 –
10 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMANFAATAN GAME “GOOD KIDS” SEBAGAI

MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI ANAK 7 –

10 TAHUN

Studi Kasus Mengenai Game Sebagai Salah Satu Media Untuk Pendidikan
Karakter Bagi Anak Usia Dini

Diajukan dalam rangka memenuhi
salah Satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Komputer

BE, MICHAEL MARCHIANO

13.07.0006

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2018

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : BE, MICHAEL MARCHIANO

NIM : 13.07.0006

Progd/Konsentrasi : Sistem Informasi/*Game Technology*

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Skripsi dengan judul **"PEMANFAATAN GAME "GOOD KIDS" SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI ANAK 7 – 10 TAHUN"** benar-benar bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 12 Maret 2018

Yang menyatakan,



Be, Michael Marchiano

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PEMANFAATAN GAME “GOOD KIDS” SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI ANAK 7 – 10 TAHUN

Diajukan oleh :

BE, MICHAEL MARCHIANO

13.07.0006

Telah disetujui, tanggal 12 Maret 2018

Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom, MS, IEC

Erdhi Widvarto ST., MT.

NPP. 058.1.2002.255

NPP. 058.1.2002.254

Mengetahui / menyetujui

Kaprodi Sistem Informasi



Bernardinus Harnadi, ST., MT, PhD

NPP. 058.1.1994.158

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kelimpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga bimbingan-Nya selama dalam pembuatan dan menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul **“PEMANFAATAN GAME SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI ANAK USIA 7 – 10 TAHUN”** dengan lancar dan baik.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan bagi mahasiswa program S1 pada program studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Penelitian di dalam skripsi ini berfokus pada pembuatan *game* sebagai media pendidikan karakter baik bagi anak usia 7 hingga 10 tahun.

Dalam penyelesaian penyusunan laporan skripsi ini, tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan masukan dan bantuan. Untuk itu mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberkati, menuntun serta penyertaannya dalam proses pengerjaan skripsi ini.
2. Hok Ju Jusuf dan Siani Susanti, sebagai kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan serta motivasi yang tidak terhitung besarnya.
3. Prof.Dr.Ridwan Sanjaya,.SE,.S.Kom,.MS.IEC selaku dosen pembimbing 1 yang telah mengarahkan serta membimbing dalam penelitian dan penulisan laporan ini.
4. Erdhi Widyarto Nugroho, ST., MT selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak memberikan saran, masukan serta pengarahan yang sangat bermanfaat
5. Christine Ayu Wulandari, Arjun Yovita, Maryuni, dan Wati Wulandari yang telah membantu mengajarkan pemrograman kepada peneliti dan selalu memberikan semangat secara terus menerus.
6. Teman – Teman Bellence yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti dalam penelitian ini.

7. Teman – teman program studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata angkatan 2013 yang telah memberikan bantuan dan pengalaman dalam penulisan ini.

Dalam penulisan ini, menyadari bahwa dalam banyak kekurangan dalam penulisan, baik dari materi maupun teknik penyajian, dikarenakan kurangnya pengetahuan dan wawasan dalam penulisan laporan skripsi. Oleh karena itu, diharapkan adanya kritik atau saran untuk membangun, agar dalam menyelesaikan dan menyusun laporan kedepannya dengan baik. Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun dalam pengembangan ilmu.

Semarang, 12 Maret 2018

Be, Michael Marchiano



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Be, Michael Marchiano

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Jenis Karya : Skripsi

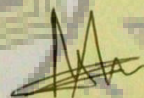
Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **"PEMANFAATAN GAME "GOOD KIDS" SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI ANAK USIA 7 – 10 TAHUN"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 12 Maret 2018

Yang menyatakan



Be, Michael Marchiano

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan hal penting dalam membentuk moral bangsa. Maka dari itu perlunya membentuk karakter anak sejak dini dapat memberikan pondasi yang kuat bagi masa depan mereka. Namun pada era modern seperti sekarang ini keluarga yang merupakan tempat pertama bagi anak untuk mendapatkan pendidikan karakter mulai bergeser sehingga banyak terjadinya tindak kekerasan yang dilakukan oleh anak bagi secara verbal maupun non verbal yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja.

Pada era sekarang ini banyaknya anak – anak yang sudah terkontaminasi dengan hal – hal negatif akibat mudahnya mengakses internet kapan dan dimana saja tanpa adanya pendampingan orang tua yang berakibat pada moral anak. Banyaknya anak yang tidak berperilaku sesuai dengan umurnya menjadikan perlunya sikap kepercayaan diri untuk menjadi pribadi yang berbeda dan tidak terjerumus ke dalam hal – hal yang negatif akibat salah pergaulan dengan teman sebaya sehingga dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

Sejalan dengan jaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan informasi yang semakin berkembang serta kemudahan yang ditawarkan teknologi dan informasi untuk membantu sebagai media pendidikan. Oleh sebab itu, di pilihlah game mobile untuk memudahkan dalam menyampaikan pengetahuan salah satu nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter bagi anak, yaitu kepercayaan diri dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Dari nilai yang telah di pilih, kemudian dijabarkan kembali aspek – aspek yang terkandung di dalamnya demi tersampainya aspek – aspek tersebut kepada anak demi masa depan bangsa dan negara.

Keyword : pendidikan karakter, percaya diri, anak

ABSTRACT

Character education is important to making the moral of the nation. Therefore, the need to make the character of children from an early age can provide a strong foundation for their future. But in the modern era as now the family that is the first place for children to get character education began to move so that many occurrences of violence committed by children for verbal and non verbal done intentionally or unintentionally.

In this present era, the many of children who have been contaminated with negative things due to easy access to the internet anytime and anywhere without the assistance of parents who result in moral children. The many of children who do not behave according to age makes the need for confidence to be a different person and not fall into the negative things due to wrong association with peers so as to harm yourself and others.

In line with the era characterized by advancement in technology and information is growing and the ease of technology and information offered to help as a media of education. Therefore, choose a mobile game to shared the knowledge one of the values that is characterized in the character education for the child, that is the confidence in a fun and exciting way. From the values that have been selected, then redefined the aspects contained in it for the delivery of these aspects to the child for the future of the nation and state.

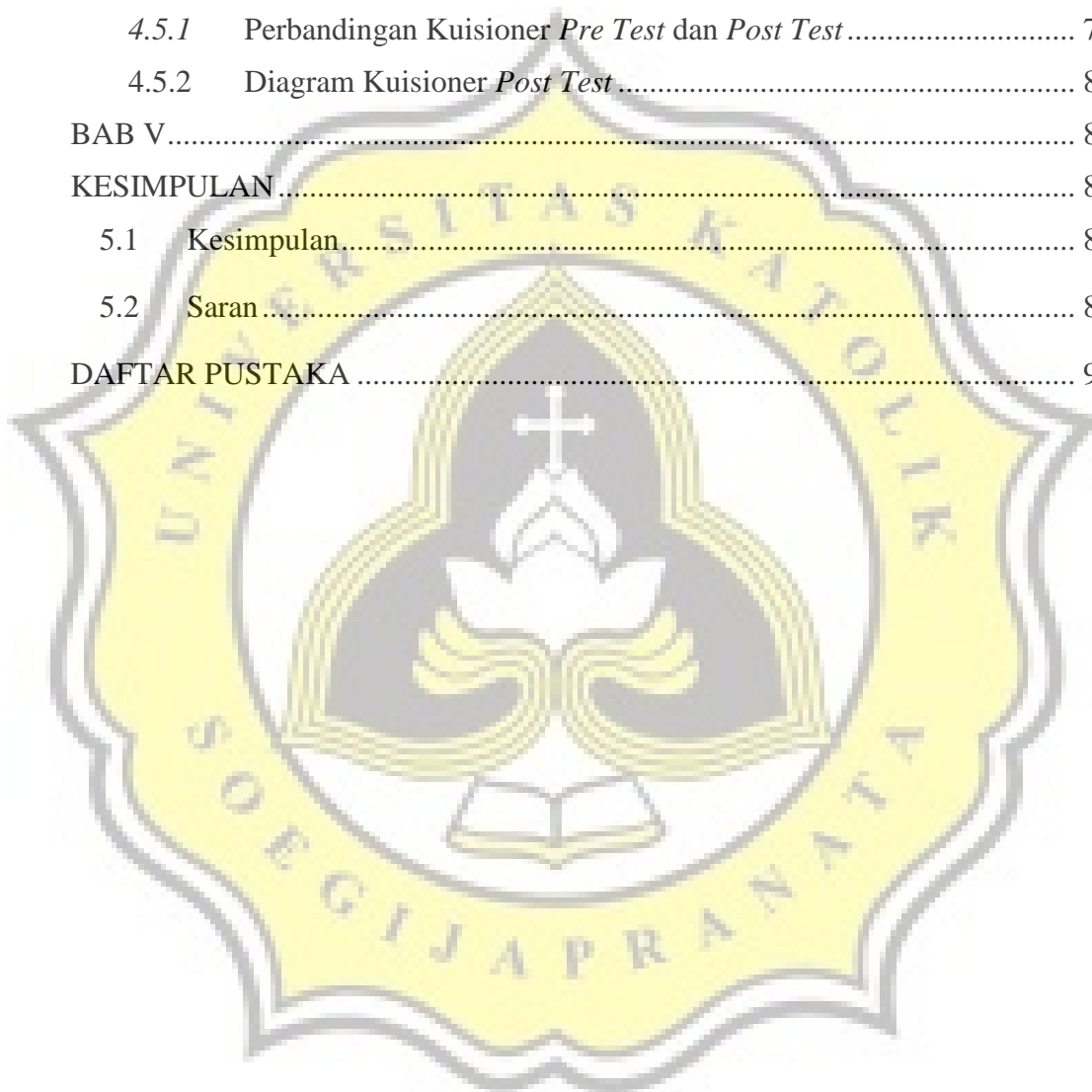
Keywords: character educational, self confidence, children

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR GAMBAR	13
DAFTAR TABEL.....	15
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	22
1.3 Tujuan Penelitian.....	23
BAB II.....	24
TINJAUAN PUSTAKA	24
2.1 Pengertian Pendidikan Karakter.....	24
2.2 Prinsip Pendidikan Karakter.....	24
2.3 Aspek Pendidikan Karakter.....	25
2.4 Pengertian Karakter	27
2.5 Karakter Baik	28
2.6 Faktor – Faktor Karakter	29
2.7 Nilai – Nilai Karakter	30
2.8 Pengertian Kepribadian	32

2.9	Faktor – Faktor Kepribadian	33
2.10	Perkembangan Kepribadian.....	34
2.11	Hubungan Kepribadian dan Karakter.....	37
2.12	Kepercayaan diri.....	38
2.13	Aspek – Aspek Kepercayaan Diri	39
2.14	Faktor – faktor Kepercayaan Diri.....	40
2.15	Unsur – Unsur Percaya Diri	40
2.16	Definisi Game.....	41
2.17	Definisi Game Edukasi.....	41
2.18	Manfaat Game Edukasi	42
2.19	Game Edukasi Bagi Anak	43
2.20	Mobile Game	43
2.21	Kelebihan <i>Mobile Game</i>	44
BAB III		45
METODOLOGI PENELITIAN.....		45
3.1	Objek dan Lokasi Penelitian.....	45
3.2	Populasi dan Sampel	45
3.3	Sumber Data	45
3.4	Metode Pengumpulan Data	46
3.5	Metode Pengembangan Game.....	47
3.6	Kerangka Pikiran.....	49
BAB IV		50
PEMBAHASAN		50
4.1	Perancangan <i>Game</i>	50
4.2	<i>Gameplay</i>	53
4.3	Desain <i>Asset Game</i>	55

4.3.1	Desain Karakter.....	55
4.3.2	Desain Background	57
4.3.3	GUI (Graphic User Interface)	59
4.3.4	Asset Pendukung.....	60
4.4	Pembuatan Pemrograman <i>Game</i>	61
4.5	Hasil Penelitian.....	72
4.5.1	Perbandingan Kuisioner <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	76
4.5.2	Diagram Kuisioner <i>Post Test</i>	81
BAB V	88
KESIMPULAN	88
5.1	Kesimpulan.....	88
5.2	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pre test mengenai pendapat game menjadi media pendidikan karakter	15
Gambar 1.2 Pre test pendapat mengenai penanaman pendidikan karakter melalui game	16
Gambar 1.3 Pre test pendapat game dengan tema pendidikan karakter.....	17
Gambar 1.4 Pre test game dapat menyampaikan nilai pendidikan karakter.....	18
Gambar 1.5 Pre test mengenai kepercayaan diri anak	19
Gambar 1.6 Pre Test mengenai sikap bertanggung jawab	20
Gambar 1.7 Pre test mengenai pemikiran objektif anak	20
Gambar 1.8 Pre Test mengenai sikap rasionalitas dan realitas	21
Gambar 1.9 Pre Test mengenai sikap optimis.....	22
Gambar 3.1 Kerangka Pengembangan Game	48
Gambar 3.2 Kerangka Pikiran.....	49
Gambar 4.1 Kerangka Sistem Game.....	53
Gambar 4.2 Kerangka Alur Game	54
Gambar 4.3 Asset Menambah Skor	60
Gambar 4.4 Asset Timer	61
Gambar 4.5 Tampilan Awal. a) Tampilan Home b) Tampilan Play Stage 1	62
Gambar 4.6 Tampilan Unlock Stage. a) Terbuka b) Terkunci.....	63
Gambar 4.7 Tampilan Tombol Soal. a) Jawaban Benar b) Jawaban Salah	64
Gambar 4.8 Tampilan Skor	66
Gambar 4.9 Tampilan Raport Hasil Jawaban a) Hasil Kurang dari 50% b) Hasil Lebih dari 50%	68
Gambar 4.10 Pre Test Game Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak.....	77
Gambar 4.11 Pre Test Game Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak.....	77
Gambar 4.12 Pre Test Pengertian Aspek Kepercayaan Diri.....	79
Gambar 4.13 Post Test Pengetahuan Aspek Kepercayaan Diri	79
Gambar 4.14 Post Test Pendapat Game Sebagai Media Pendidikan Karakter	81

Gambar 4.15 Post Test Pendapat Penanaman Nilai - Nilai Karakter dalam Game "Good Kids"	82
Gambar 4.16 Post Test Pendapat Game "Good Kids" Dapat DI berikan Kepada Anak	83
Gambar 4.17 Post Test Penyampaian Nilai Game "Good Kids" Tersampaikan Dengan Baik.....	83
Gambar 4.18 Post Test Keyakinan Pada Diri Sendiri	84
Gambar 4.19 Post Test Pengetahuan Anak Mengenai Tanggung Jawab.....	85
Gambar 4.20 Post Test Mengenai Pemikiran Objektif Anak.....	85
Gambar 4.21 Post Test Mengenai Sikap Realitas dan Rasionalitas Anak	86
Gambar 4.22 Post Test Mengenai Sikap Optimisme Dalam Menghadapi Tantangan.....	87



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Desain Karakter.....	55
Tabel 4.2 Desain Background.....	57
Tabel 4.3 Desain GUI	59
Tabel 4.4 Tabel Normalitas.....	73
Tabel 4.5 Group Statistics	74
Tabel 4.6 Independent Teste	75

